



AVVISO Prima di utilizzare questo gioco, leggere i manuali della console Xbox 360® e degli accessori per informazioni importanti relative alla sicurezza e salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali per riferimento futuro. Per eventuali sostituzioni dei manuali della console e degli accessori, visitare il sito www.xbox.com/support.

Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

Cosa è il sistema PEGI (Pan European Games Information)?

Il sistema di classificazione PEGI ha come obiettivo la tutela dei minori scoraggiando l'utilizzo di giochi non adeguati ad una determinata fascia d'età. Non si tratta di una guida alla difficoltà del gioco. Il sistema PEGI, che è composto da due diversi fattori, consente ai genitori o a chiunque acquisti dei giochi per bambini di effettuare una scelta informata e adeguata all'età del bambino per il quale si intende acquistare il gioco. Il primo fattore è una classificazione sulla base dell'età:-



Il secondo fattore è costituito da un'icona che indica il tipo di contenuto presente nel gioco. A seconda del gioco, possono essere visualizzate diverse icone.

La classificazione in base all'età tiene conto della concentrazione dei contenuti indicati dalle icone del gioco. Le icone sono:-



Per ulteriori informazioni, visitare il sito <http://www.pegi.info> e pegionline.eu

SOMMARIO

Connettiti a Xbox LIVE	2
Prologo	3
Comandi di gioco	4
Menu	5
Schermata di gioco	6
Gioca in rete	7
Riconoscimenti	8
Garanzia	12

Xbox LIVE

Xbox LIVE® permette di connettersi ad altri giochi, opzioni di intrattenimento e divertimento. Per ulteriori informazioni, visitare il sito www.xbox.com/live.

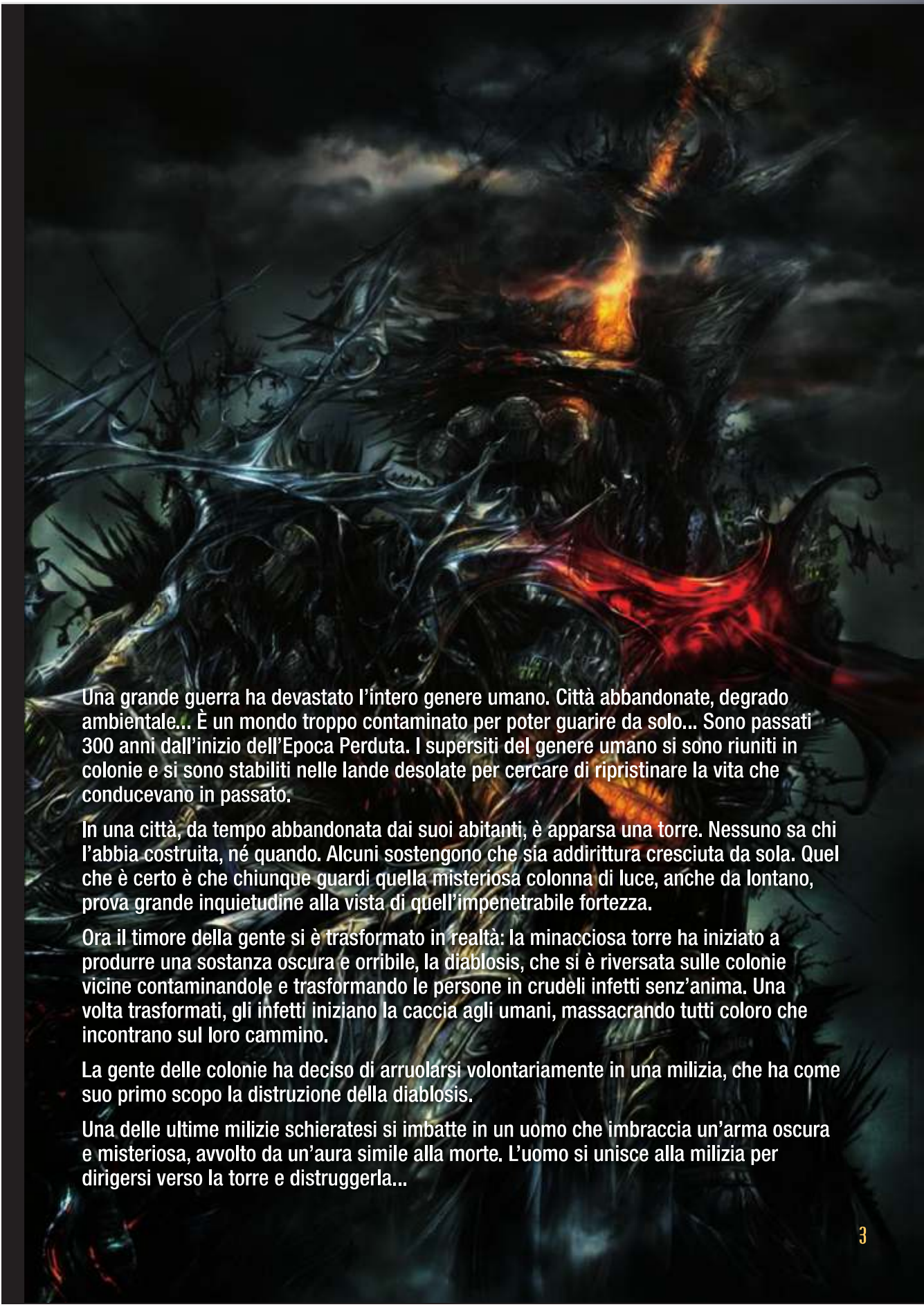
Connessione

Per poter usare Xbox LIVE, è necessario collegare la console Xbox 360 a una connessione Internet a banda larga e iscriversi al servizio Xbox LIVE. Per stabilire se Xbox LIVE è disponibile nel paese in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox LIVE, vai su www.xbox.com/live/countries.

Impostazioni Familiari

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quali giochi possono accedere i giocatori più giovani sulla base dei contenuti. I genitori possono impedire l'accesso a contenuti non adatti ai minori. È possibile decidere il modo in cui ogni membro della famiglia può interagire con altri utenti online grazie al servizio LIVE. Si può persino decidere il tempo massimo da dedicare al gioco. Per ulteriori informazioni, visita il sito Web www.xbox.com/familysettings.

PROLOGO



Una grande guerra ha devastato l'intero genere umano. Città abbandonate, degrado ambientale... È un mondo troppo contaminato per poter guarire da solo... Sono passati 300 anni dall'inizio dell'Epoca Perduta. I supersiti del genere umano si sono riuniti in colonie e si sono stabiliti nelle lande desolate per cercare di ripristinare la vita che conducevano in passato.

In una città, da tempo abbandonata dai suoi abitanti, è apparsa una torre. Nessuno sa chi l'abbia costruita, né quando. Alcuni sostengono che sia addirittura cresciuta da sola. Quel che è certo è che chiunque guardi quella misteriosa colonna di luce, anche da lontano, prova grande inquietudine alla vista di quell'impenetrabile fortezza.

Ora il timore della gente si è trasformato in realtà: la minacciosa torre ha iniziato a produrre una sostanza oscura e orribile, la diablois, che si è riversata sulle colonie vicine contaminandole e trasformando le persone in crudeli infetti senz'anima. Una volta trasformati, gli infetti iniziano la caccia agli umani, massacrando tutti coloro che incontrano sul loro cammino.

La gente delle colonie ha deciso di arruolarsi volontariamente in una milizia, che ha come suo primo scopo la distruzione della diablois.

Una delle ultime milizie schieratesi si imbatte in un uomo che imbraccia un'arma oscura e misteriosa, avvolto da un'aura simile alla morte. L'uomo si unisce alla milizia per dirigersi verso la torre e distruggerla...

COMANDI DI GIOCO

Controller Xbox 360



MIRA E SPARA

Colpo preciso: **LT** + **RT**

Premi **LT** per mirare con l'arma in uso. L'immagine di gioco si ingrandirà e ti consentirà di sparare con più precisione. Tuttavia, non potrai correre mentre miri.

RIPARATI

Riparati: **A**

Premi **A** per nasconderti dietro a una serie di oggetti presenti sul campo e proteggerti dal fuoco nemico. Se ti limiti a scappare cercando di schivare le pallottole sul campo di battaglia non sopravvivrà a lungo. Questo comando ti sarà utile per controllare le possibili mosse dei tuoi nemici.

COMBO

Puoi eseguire due tipi di attacco speciale quando la tua compagna Filena è nei dintorni.

Lancio combo: **LB**

Quando l'indicatore in basso a destra sullo schermo diventa blu, se Filena è vicino a te, puoi lancia-la per colpire un nemico o tramortire tutti i nemici presenti in un'area.

Attacco combo: **X** o **Y** dopo un attacco corpo a corpo.

Puoi far seguire altri colpi ad un attacco corpo a corpo (**X**), quando l'indicatore in basso a destra sullo schermo diventa viola. Premi **X** o **Y** al momento giusto, affinché Syd e Filena sferrino insieme una serie di colpi potenti.

MENU

SCHERMATA DEL TITOLO

La schermata del titolo apparirà all'avvio del gioco.

Premi il pulsante START per visualizzare il menu. Seleziona una voce del menu con la levetta sinistra o con il tasto direzionale, poi premi **A** per confermare la selezione.

GIOCA LA STORIA

Gioca la modalità storia per giocatore singolo.

NUOVA PARTITA	Avvia una nuova partita. Utilizza questa modalità la prima volta che giochi.
CONTINUA	Riprendi la partita dall'ultimo checkpoint.
SELEZIONA SCENA	Avvia la partita da una qualunque scena che hai già giocato.

GIOCA IN RETE

Sfida online altri giocatori (vedi pag. 7).

Possono giocare online fino a 8 persone contemporaneamente.

OPZIONI

Modifica le impostazioni del gioco.

MUSICA, EFFETTI SONORI, DIALOGHI	Regola il volume di ognuna delle opzioni.
VELOCITÀ TELECAMERA	Regola la velocità con cui ruota la telecamera.
VELOCITÀ DI MIRA	Regola la velocità con cui si muove il mirino.
SCAMBIA COMANDI VERTICALI, SCAMBIA COMANDI ORIZZONTALI	Inverti i comandi verticali o orizzontali della telecamera.
SOTTOTITOLI	Attiva o disattiva la visualizzazione dei sottotitoli.
VIBRAZIONE	Attiva o disattiva la vibrazione del controller.
CONSIGLI	Attiva o disattiva la visualizzazione dei consigli.
LUMINOSITÀ	Regola la luminosità dello schermo.
COMANDI DI GIOCO	Modifica le funzioni di comando relative a ciascun tasto.

DOLBY® SOUND SETUP

Questo gioco viene presentato con audio surround Dolby® Digital 5.1. Connettete la vostra Microsoft® Xbox 360 a un sistema audio che sfrutta la tecnologia Dolby Digital utilizzando un cavo a fibra ottica. Il cavo a fibra ottica digitale deve essere inserito nell'apposito alloggiamento che troverete alla base di un cavo component AV ad alta definizione Xbox 360, o di un cavo AV ad alta definizione VGA Xbox 360, o ad un cavo AV S-Video Xbox 360. Se la vostra Xbox 360 ha un'uscita HDMI, potrete usare un cavo HDMI.

Dalla videata "System" della Xbox 360 Dashboard, selezionate "Impostazioni console", poi selezionate "Audio" e infine scegliete "Uscita digitale". Fatto ciò, attivate "Dolby Digital 5.1" per sperimentare l'eccitante mondo del suono in surround.

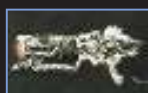
SCHERMATA DI GIOCO



1. Visualizzazione armi e munizioni	Arma in uso e quantità di munizioni rimaste.
2. Mirino	Mirino mostrato quando si mira. Quando è puntato su un nemico, diventa di colore rosso (premi LT , per mirare e visualizzare il mirino).
3. Indicatore di Filena	Mostra le condizioni della tua compagna Filena e alcune informazioni sulle azioni combo.
4. Selezione arma	Mostra le armi selezionabili e le relative munizioni a disposizione (visualizzato quando cambi arma).
5. Freccia dei danni	Mostra i danni che il giocatore sta subendo e da quale direzione provengono.
6. Consiglio	Mostra i consigli per avanzare nel gioco. Puoi attivare o disattivare la visualizzazione dei consigli nel menu OPZIONI (vedi pag. 5)
7. Azione speciale	Un'icona che indica la possibilità di eseguire un'azione speciale, come ad esempio raccogliere un'arma.



TORRETTA



**RACCOGLI
ARMI**



**SCAVALCA
COPERTURA**



**SALTA SU
UN'ALTRA
SUPERFICIE**

GIOCA IN RETE

PROCEDURA BASE

- 1. Crea una sala**
Il giocatore ospitante crea una sala.
- 2. Unisciti alla sala**
I giocatori invitati si registrano per entrare nella sala.
Ad ogni partita possono giocare fino a 8 persone, incluso il giocatore ospitante.
- 3. Sala partita**
Consulta le informazioni sugli altri giocatori.
Il giocatore ospitante seleziona anche una mappa.
- 4. Selezione arma secondaria e personaggio ⇒ Avvia la partita**
La partita incomincia non appena l'ultimo giocatore ha selezionato un personaggio e un'arma secondaria.

MENU INIZIALE

PARTITA VELOCE	Seleziona ed entra in una sala automaticamente.
CREA PARTITA	Diventa tu il giocatore ospitante e crea una nuova sala.
PARTITA PERSONALIZZATA	Cerca e unisciti a una sala creata da un altro giocatore.
CLASSIFICA	Guarda i risultati delle partite classificate.

MODALITÀ DI GIOCO

Sono disponibili le seguenti modalità multigiocatore.

PARTITE CLASSIFICATE: Guadagna punti in classifica sconfiggendo i tuoi nemici.

Carnefice	I nemici da sconfiggere sono tutti gli altri giocatori.
Dead or Alive	I giocatori si dividono in due squadre che combattono l'una contro l'altra. La squadra vincente guadagna più punti di classifica.

PARTITE NON CLASSIFICATE: Durante la partita non si guadagnano punti di classifica.

Guardiano	Proteggi il leader della tua squadra e cerca di eliminare il leader della squadra avversaria. Il leader (personaggio femminile) è scelto a caso tra i partecipanti.
Caos controllato	Il giocatore ospitante comincia una partita impostando una serie di regole di gioco a suo piacimento (limite di tempo, rigenerazione e fuoco amico).

RICONOSCIMENTI

Produttore
YASUO EGAWA

Direttore del progetto
MAKOTO SHIBATA

Direttore di produzione
MANABU NAGASAKI

Direttore artistico
DAISUKE INARI

Ingegneri capo
YOSUKE USUI
YUTAKA FUKAYA

Capi progetto grafico
TSUYOSHI IUCHI
TOSHIAKI KUBOTA

Responsabile grafica dei
personaggi
HIROYUKI YAZAKI

Responsabile grafica
ambientazione
KAZUHIRO SHOJI

Responsabile effetti grafici
OSAMU YAZU

Responsabile audio
SHIGEKIYO OKUDA

System Manager
FUMIHIRO IKEGAMI

Responsabile localizzazione
PETER GARZA

Programmatori
MAKOTO ISHIZUKA
KATSUYUKI OOKURA
YUICHIRO WATANABE
YUTARO TAKAHASHI
TAKAYUKI SHIGEMATSU
YOTA AIZAWA
HARUHISA ITO
SATOSHI KAWASAKI
TAKAHIRO ONUKI

YOSHITAKA NAKAYAMA
KENZO SADAHIRO
KENICHI ASAMI
TAIHEI OBARA
TAKAYUKI TERUYA
HIROYUKI SEKI

Ingegneri informatici
SATOSHI FUYUNO
YUKIO HOSHINO
DAIGO AKAI

Idea originale
MASAYUKI NAGAMINE

Programmatori intelligenza artificiale
TAKASHI MASUYA
YASUYUKI ONO

Sceneggiatori
TAKESHI SUZUKI
RYOUJI TANAKA

Programmazione di sistema
TAKEHIRO IMAI
HIROATSU KASHIWAZAKI
SHINOBU SATO

Grafica dei personaggi
YASUKO INUBUSE
YASUAKI SUZUKI
TOMOKO KATO
HIROMI TSUKAZAKI

Grafica ambientazione
CHIIHIRO OOTAKA
KAORI KOBAYASHI
KENICHI YOSHIZAWA
HIDEKI SATO
SACHIKO NANBA
HIROYUKI KATO

Tecnico dell'animazione
YUSAKU KAMEKAWA

Animatori di gioco
KATSUYUKI SHIMIZU
MASARU UEDA
HIDEKI YAMAGISHI

FUTOSHI KAJITA
YOSHIKATSU YOSHIZAWA

Effetti grafici
NAOKI YAMAMOTO
YOHEI FUJII
YOSUKE HISASUE

Concept art e grafica interfaccia utente
KAZUHIRO HIGUCHI
CHIFUMI SUZUKI
YUKI NAKAJIMA
HIDEKI NOGUCHI

Progettisti dei livelli
YASUHIRO TAJIMA
RIE IJIMA
TAKASHI NAKAYA
TOMOAKI KIHARA
TOMOKO FURUKAWA

Composizione musiche
HIROAKI TAKAHASHI
RIICHIRO KUWABARA

Effetti sonori
ATSUO SAITO
SHUNICHI SHIGEMATSU

Responsabile della cinematica
TAKEHIKO KANAOKA

Assistenza tecnica
HIROSHI NODA
JUN TAKATO
TAKAO MATSUBARA
KOSUKE SAKANE

Responsabili testing
YUTAKA KOGA
KOUICHI YAMAGUCHI
MANABU KIGUCHI

Supporto al progetto
YASUAKI TAKAHASHI
MASAYUKI TERAQ

Grafica dei titoli
TOM LEE

TROUPE DI QUANTUM THEORY

Doppiatori

SYD	KEITH FERGUSON
FILENA, NYX, FANCIULLA	MEGAN HOLLINGSHEAD
THANATOS, FEAR, SEME	STEVE BLUM
FRANZ, XEX	KEITH SZARABAJKA
LAINIE, ELEV	LAURA BAILEY
SHIRO, ZOLF	TROY BAKER
JIM, SEME	PATRICK SEITZ
DIONAEA, SEME	LANI MINELLA

Attori Motion Capture

YOSHIO MIYAKI (QUACK-LUCK INC.)
RYOJI OKAMOTO (QUACK-LUCK INC.)
YASUNARI KINBARA (NEO AGENCY CO.,LTD.)
HIDENORI TAKEI (NEO AGENCY CO.,LTD.)
FUSAYO FUJITA (NEO AGENCY CO.,LTD.)
MAKITOSU JERSEY

SUPPORTO ALLA PRODUZIONE

ESTETICA AMBIENTAZIONI

Produttore

AI ITO (RED ENTERTAINMENT)

Direzione Estetica Ambientazioni

NAOKI MORITA (RED ENTERTAINMENT)

Realizzazione Estetica Ambientazioni

YUICHIRO HAYASHI

Colorazione Estetica Ambientazioni

KAZUHIRO TANEDA

TRAILERS CINEMATOGRAFICI E

PROMOZIONALI

SHIROGUMI INC.

Produttori sequenze cinematografiche

HIROMASA INOUE

MASAYO OHNO

Direttore sequenze cinematografiche

MANABU KOIKE

KIYOSHI OKUYAMA (tuetue kombinato.)

TAKANORI TSUJIMOTO

AMBIENTAZIONE

DIGITALSCAPE CO.,LTD.
BAUHAUS ENTERTAINMENT

EFFETTI FILMICI

POLYGON MAGIC,INC.

MOTION CAPTURE

DYNAMO PICTURES,INC.

DOPPIAGGIO IN INGLESE

CUP OF TEA PRODUCTIONS, INC.

TESTING

DIGITAL HEARTS CO.,LTD.

MONTAGGIO SCENE PRESSO

TOKYO TV CENTER

TORU KADOKURA

DAISUKE MIZUMOTO

RINGRAZIAMENTI

HIROSHI SUZUKI
TAKUYA NEGISHI
MICHIHISA MATSUZAKI
ERIKO USUI
NAHO MASUZAWA

KAZUHIRO OGAWA

YASUSHI TANI

MIE TAKAHASHI

HIROKO WAKAGI

HIDEYUKI SUZUKI

HIDEYASU MATSUO

RIHO TSURUMAKI

TETSUYA NITTA

HIROSHI MURAI

MAYU MIYANO

CHIKA DAIMON

KEIKO SUGIMOTO

KEIJIRO INOUE

PIERRE GUIJARRO

MARK CHRISTY

KENSEI KAKIHARA

TAKESHI KAWAGUCHI

TORU HIRANO

AMI GENNAI

STAFF TECMO KOEI

TECMO KOEI AMERICA
CORPORATION

TECMO KOEI EUROPE LTD.

CO-PRODUTTORE

TORU AKUTSU

PRODUTTORE ESECUTIVO

KEISUKE KIKUCHI

©2010 TECMO KOEI GAMES
CO., LTD. Tutti i diritti riservati.